

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di bidang komputer grafis semakin memudahkan dalam mengolah karya grafis, termasuk animasi 3 dimensi. Ada beberapa masalah utama dalam membuat animasi 3 dimensi yang menimbulkan kesulitan bagi *animator*. Masalah mendasar dalam membuat animasi 3 dimensi adalah tampilan gerakan yang kasar atau tidak halus. *Pose to pose* adalah salah satu dari banyak metode yang dapat digunakan untuk menciptakan gerakan yang tampak halus dan realistis [1]. Masalah umum dalam proses animasi 3 dimensi adalah kualitas gerak, yang jauh dari memberi kesan kepada penonton bahwa itu realistis dan halus. Akibatnya cerita dan pesan yang disampaikan dalam film animasi 3 dimensi tidak tersampaikan secara efektif kepada penonton, dan juga sulit untuk menghasilkan film animasi 3 dimensi dengan kualitas gerak yang baik [2]. Tergantung pada jenis metode animasi 3 dimensi yang ingin dipakai, ada beberapa cara metode untuk menghasilkan gerakan animasi. Metode *pose to pose* digunakan untuk menambahkan gerakan pada animasi 3 dimensi agar terlihat lebih realistis [3].

Salah satu media untuk mengekspresikan konsep atau informasi secara efektif dan menarik adalah animasi. Sesuatu yang tidak terjadi menjadi nyata melalui animasi. Pengetahuan tentang gerakan *pose to pose* diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang halus dan alami dalam sebuah karakter. Pengerjaan ini membuat prosedur lebih cepat dan efektif [4]. Metode ini bertujuan untuk menciptakan tampilan gerakan animasi yang halus dan terlihat hidup. Metode *pose to pose* sangat berguna untuk meningkatkan dan mengatur film animasi lebih terstruktur atau terarah [5].

Diharapkan para kreator dapat memahami dan lebih memperhatikan prinsip-prinsip animasi. Agar gerakan animasi dalam animasi dapat berjalan dengan lancar, kembangkan animasi 3 dimensi dengan menggunakan metode *pose to pose* agar hasilnya lebih baik [6]. Menggunakan metode yang tepat sesuai dengan konsep sangat penting untuk menciptakan gerakan dalam animasi, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi. Salah satu dari 12 prinsip animasi yang digunakan untuk membuat gerakan yang lebih halus dan efektif adalah metode *pose to pose* dibandingkan gerakan menggunakan metode *straight ahead* [7]. Metode *pose to pose* adalah salah satu metode yang digunakan dalam animasi karena ketika digunakan menggunakan prinsip-prinsip animasi untuk membantu menciptakan gerakan yang tepat. Kelebihan dari metode *pose to pose* adalah *timing* dan proses pengerjaannya. Dengan kelebihan tersebut, seorang *animator* dapat menggerakkan karakter animasi dengan lebih *terstruktur* [8].

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi berjudul "*Rubber Bird*" Menggunakan Metode *Pose to Pose*. Peneliti ini sangat rekomendasi untuk membuat sebuah film animasi 3 dimensi. Karena dengan menggunakan metode *pose to pose*, *animator* dengan mudah untuk mengedit *pose* atau gerakan karakter yang dirasa kurang menarik atau masih kaku.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat film animasi 3 dimensi berjudul “*rubber bird*” menggunakan metode *pose to pose*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan aplikasi *autodesk maya* sebagai perangkat lunak untuk membuat animasi 3 dimensi.
2. Proses *rigging* menggunakan *deformers*.
3. Pembuatan *controller* penerapan menggunakan *curve*.
4. Pembuatan *modelling* menggunakan objek *sphere*.
5. Gerakan *modelling* karakter yang dihasilkan menggunakan prosedur *controller* yang telah dibuat.
6. Gerakan yang *dimplementasikan* adalah gerakan aktivitas burung seperti
7. terbang, lentur seperti karet, ekspresi mata berkedip, buka mulut, alis ke atas, dan ekspresi marah.
8. Hasil output menggunakan format mp4.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan film animasi 3 dimensi yang berjudul “*rubber bird*” menggunakan metode *pose to pose*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi berjudul “*rubber bird*” dan metode *pose to pose* yang digunakan memiliki dampak manfaat bagi *animator*.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang peneliti gunakan untuk menghubungkan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan Data adalah suatu alat atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang saling berkaitan.

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode ini melihat dan mengamati sebuah film animasi pendek yang berjudul *ball bird* di sebuah platform *youtube*, setelah mengamati kemudian dijadikan referensi, lalu dibuat perbedaan atau memakai ATM (Amati Tiru Modifikasi). Setelah itulah objek terbentuk dan berbeda dengan yang sudah ada. Maka objek berbentuk dan terbuat di komputer.

#### **1.6.1.2 Metode Studi Pustaka**

Metode ini dengan cara mencari literatur-literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam pembuatan animasi 3 dimensi. Seperti halnya mencari sumber referensi dari beberapa media, seperti contoh: internet, buku, dan masih banyak lagi yang bisa diambil sebagai referensi yang nantinya akan dijadikan bahan peneliti karya ilmiah.

#### **1.6.1.3 Metode Kuesioner**

Metode ini merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengajukan pertanyaan untuk dijawab atau dinilai oleh orang lain atau mahasiswa lain dengan menggunakan media online maupun tertulis Sebagai tolak ukur untuk uji coba atau pengujian yang lebih lanjut.

#### **1.6.1.4 Metode Perancangan**

Metode perancangan ini meliputi proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam perancangan dan pembuatan film animasi 3 dimensi berjudul *rubber bird* menggunakan metode *pose to pose*.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai kajian pustaka dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan apa yang sedang diteliti dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang sedang dilakukan, dasar teori yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan film animasi 3 dimensi berjudul *rubber bird* dan metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis masalah yang dihadapi peneliti, Solusi yang diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, dan perancangan animasi 3 dimensi dengan menggunakan metode *pose to pose*.

#### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang tahapan implementasi dan pengujian dari rancangan yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu perancangan dan pembuatan film animasi 3 dimensi berjudul *rubber bird* menggunakan metode *pose to pose*.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua hasil tahapan yang sudah dilalui selama penelitian serta saran – saran untuk penelitian selanjutnya.

